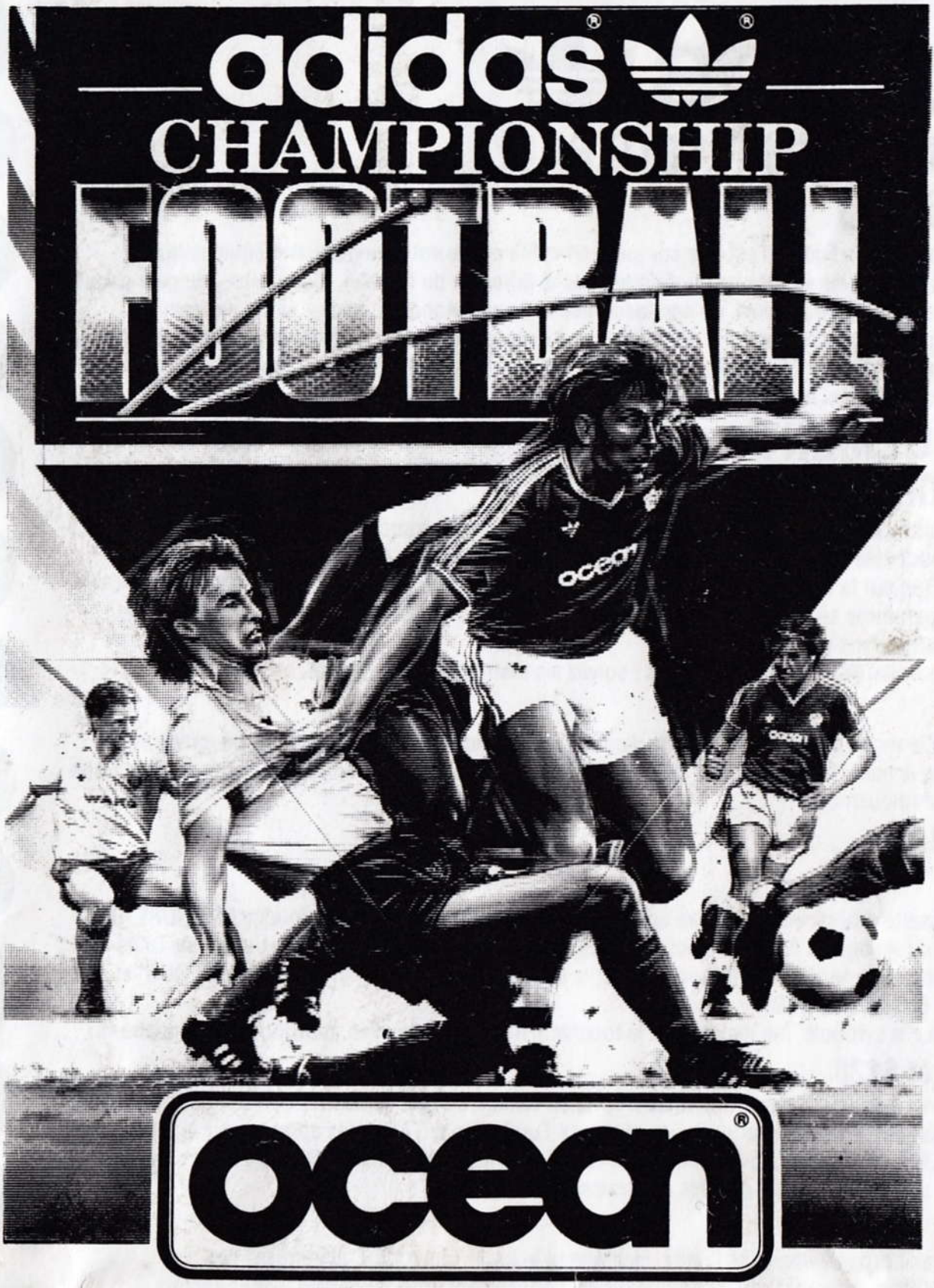

adidas
CHAMPIONSHIP
FOOTBALL
ocean
ocean

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL

SCENARIO

Adidas Championship Football is a knockout competition between twenty four teams representing the best footballing nations of the world. Guide your team through each successive round until you reach the Final to determine the adidas Champion of the World. Super smooth scroll focuses on "centre of attention". Simple joystick control gives maximum play flexibility. Featuring team intelligence, unique profile of computer opponent skills and special presentation screens.

LOADING

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key. (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key - follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

SPECTRUM (128k only)

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.

2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum+ then load as follows:-Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' Option. This program will then load automatically.

CONTROLS

(Spectrum and Amstrad)

This is a one or two player game which is controlled by Joystick and keyboard which is fully redefinable.

Preset Keys

Player 1		Player 2	
Q	UP	O	UP
A	DOWN	L	DOWN
W	LEFT	U	LEFT
E	RIGHT	I	RIGHT
Z	FIRE	M	FIRE

CBM 64/128

Joystick only.

Please note that Commodore players use port two if a one player game is selected.

The game may be paused during the match only as follows:

COMMODORE	F7
SPECTRUM AND AMSTRAD	SPACE BAR

BEFORE THE FIRST MATCH

Choose either the one or two player game.

Each player selects which country to represent.

The draw takes place.

(Each of these screens appears automatically upon exiting previous screen.)

SCREEN ONE – one/two player.
Move arrow left or right and press fire to select one player game or two player game.

SCREEN TWO – select your country.
Move cursor over the correct flag and press fire.

SCREEN THREE – the draw.
The computer randomly selects four teams for each of the six

groups. Press fire to speed up the selection process.

THE COMPETITION

ROUND ONE

The four teams in each group play each other once. The top team in each group and the two best second teams then progress to the quarter finals. If a match ends in a draw an extra period is played with the first team to score being declared the winner of the match. If no one scores in the extra period the game is tied.

KNOCKOUT ROUNDS

These are played on a straight-forward knockout basis with the winners progressing to the next round. If scores are equal at the end of the second half, the game goes into a sudden death play off which continues until someone scores.

STARTING OFF

The main menu, which you return to after each match, has an illustration for each of the four options. Position the cursor over the option you want and press fire to select.

The joystick (computer options)

(1) Music on/off
(2) Length of match (2,4 or 8 minutes) per half
(3) Define keyboard/joystick (Spectrum only)
    a. Define keys
    b. Kempston
    c. Cursor
    d. Sinclair 1
    e. Sinclair 2
(4) Load and save

The cup and notebook (results)

Use joystick to scroll up and down through the results from the previous rounds.

The football and boots (play match)

The results of the other matches appear one by one until it is your turn to play. The computer shows who won the toss and the match starts. Any other results appear after your match after which you immediately return to the main menu.

The pitch diagram (change formation)

Move the cursor next to the formation you want and press fire. (The pitch diagram shows what each formation looks like.)

THE MATCH

For each country the panel shows:-

Name of country
Statistics for player under control
(i) Player number
(ii) Sprint energy
(iii) Kick power
(iv) Kick angle

HOW TO PLAY

Player one controls the team in the Red strip (dark on the Spectrum) and Player two (or computer) controls the team in the Blue strip (light on the Spectrum).
The game starts with the kick off. If you won the toss, or if it is your turn, one of your players makes a short pass to you and the game starts.

The player under your control is indicated by a flashing arrow. (C64 only: player will be indicated by a flashing coloured strip).You move the player by pushing the joystick in the desired direction. To dribble, run your player into the ball. If kick power is low or zero the ball will be knocked a short way in front of the player in the direction in which he is moving.

To kick the ball, hold the fire button down. Your power bar will begin to fill up; when the desired strength of kick has been reached, release the button. Now run the player into the ball, and the ball will be kicked in the direction your player is running with a speed and strength proportional to the level of power you have chosen.

The small arrow under the kick power bar shows the angle at which you will kick the ball, i.e. chip or low ball. Press fire quickly to vary the angle.

If the other team has possession of the ball, you can attempt a sliding tackle by holding the fire button down and pushing the joystick in the direction you want to slide.

Free kicks, corner kicks and goal kicks are executed in a similar manner to normal kicks. The ball is placed in an appropriate position on the pitch, the control player starts from behind the ball and no other player is allowed to approach the ball until the kick has been taken.

When a player knocks the ball over the sideline, the other team is awarded a throw-in. If it is your throw-in, one of your players will run to the correct position and prepare to take the throw. You select the direction of the throw with the joystick and choose your throw power in the same way you select kick power.

Penalty kicks are awarded if a foul is committed against an opposing player in his own penalty box. The ball is then placed on the penalty spot and the other player takes a penalty. Unlike normal kicks, the power bar will now determine the angle of the kick. A low power level will result in a kick aimed directly at the goalkeeper, while a high power level will result in a kick aimed at the corner.

When you move the joystick left or right the player then kicks the ball in that direction.

Controlling the Goalkeeper. If your Goalie is visible and you do not have possession of the ball, when you hold the fire button down and push left or right the keeper dives in the selected direction.

LOADING AND SAVING

To save out to disk you will require a formatted blank disk. To save out to cassette you will require a blank tape.

Move the cursor to select which game position you wish to load or save and press fire. Follow on screen instructions.

HINTS AND TIPS

When challenging for the ball always tackle from in front. If you touch the player before the ball you risk committing a foul.

Play a passing game. If you keep one player on the ball for too long he will become tired and slow down. Keep passing the ball to help maintain the players' stamina at a high level.

Play positional football. If you pass the ball in front of one of your team mates he can run and intercept the pass easily.

Approach the goal from either side, as a straight attack is the easiest to save.

Use a cross in front of the goal to confuse the keeper and make it easier to score.

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact the Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

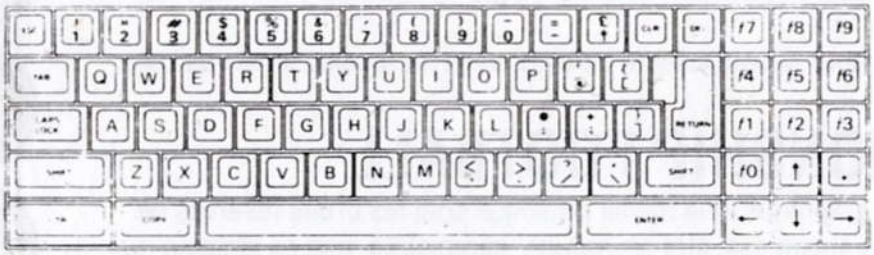
CREDITS

Coding and Graphics by Smart Egg Software
Music by Matthew Cannon
Produced by D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

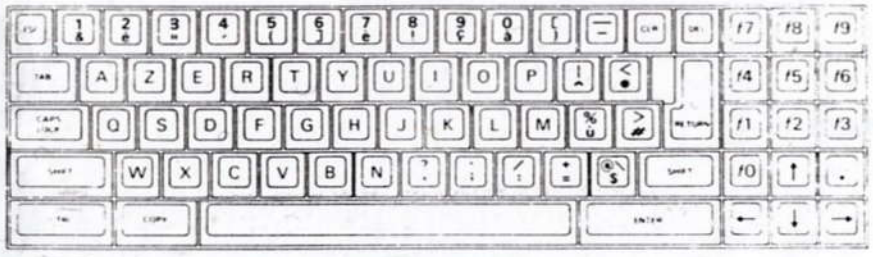
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

adidas

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

SCENARIO

Adidas Championship Football est une compétition éliminatoire entre vingt-quatre équipes qui réprésentent les meilleures nations du monde dans le domaine du football. Aidez votre équipe à gagner tous les matches jusqu'à la finale, où sera décernée la Coupe Mondiale adidas. Un défilement en douceur vous attire vers le "centre d'attention". Une simple commande à la manette confère à votre jeu une souplesse maximum. Et, en plus: intelligence des équipes, profil inédit de l'adresse et des talents de votre "adversaire", et écrans de présentation spéciaux.

CHARGEMENT

COMMODORE

Installez la cassette dans votre enregistreur Commodore côté imprimé vers le haut et assurez-vous qu'elle est rebobinée jusqu'au début. Vérifiez également tous les fils. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction affichée sur l'écran - PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge alors automatiqueent. Pour le C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez les instructions du C64.
N.B.: Ce jeu se charge en plusieurs parties - suivez les instructions sur l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez l'unité de disque sous tension, installez le programme dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN) l'écran d'introduction apparaît et le jeu se charge ensuite automatiquement.

AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette rebobinée dans votre unité, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si vous avez une unité de disque connectée, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur ENTER/RETURN.
(Vous obtenez le symbole en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un enregistreur de cassettes approprié en veillant à brancher les fils comme indiqué dans la Notice d'Utilisation. Placez la bande rebobinée dans l'unité, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN puis suivez les instructions au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUE

Placez le disque programme dans l'unité, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER/RETURN pour garantir que l'ordinateur est connecté à l'unité de disque. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN. Le jeu se charge automatiquement.

COMMANDES

Amstrad

C'est un jeu pour un ou deux joueurs qui est contrôlé par la manette de jeu ou par un clavier totalement redéfinissable.

Touches prédéfinies

Joueur 1		Joueur 2	
Q	VERS LE HAUT	O	VERS LE HAUT
A	VERS LE BAS	L	VERS LE BAS
W	VERS LA GAUCHE	U	VERS LA GAUCHE
E	VERS LA DROITE	I	VERS LA DROITE
Z	FEU	M	FEU

CBM 64/128

Manette de jeu seulement

Notez que les joueurs Commodore utilisent le port deux s'ils ont sélectionné le jeu pour un joueur.

Pendant le match, vous ne pouvez suspendre le jeu que de la manière suivante:

COMMODORE	F7
AMSTRAD	BARRE D'ESPACEMENT

AVANT LE PREMIER MATCH

Choisissez le jeu à un ou deux joueurs.

Chaque joueur sélectionne le pays qu'il veut représenter.

Le tirage au sort a lieu.

(Chacun de ces écrans apparaît automatiquement lorsque vous sortez de l'écran précédent)

ECRAN UN - un/deux joueurs

Déplacez la flèche vers la gauche ou la droite et appuyez sur feu pour sélectionner un jeu pour un joueur ou pour deux joueurs.

ECRAN DEUX - choisissez votre pays

Déplacez le curseur jusqu'au drapeau approprié et appuyez sur feu.

ECRAN TROIS - le tirage au sort

L'ordinateur sélectionne de manière aléatoire quatre équipes pour chacun des six groupes. Appuyez sur feu pour accélérer la sélection.

LA COMPETITION

PREMIERE MANCHE

Les quatre équipes de chaque groupe jouent une fois les unes contre les autres. L'équipe gagnante de chaque groupe et les deux meilleures secondes équipes jouent alors les quarts de finale. Si un match se termine par un résultat nul, les joueurs jouent une prolongation et la première équipe qui marque un but est déclarée gagnante. Si aucun but n'est marqué pendant la prolongation, le match est déclaré nul.

ELIMINATOIRES

Se jouent sur le principe de l'élimination normale. Les gagnants passent à la manche suivante. Si les deux équipes sont à égalité à la fin de la seconde mi-temps, le jeu est prolongé jusqu'à ce que l'une d'entre elles marque un but.

POUR COMMENCER A JOUER

Le menu principal, auquel vous retournez après chaque match, présente une illustration pour chacune des quatre options. Placez le curseur sur l'option que vous voulez et appuyez sur feu pour sélectionner.

La manette (options ordinateur)

(1) Musique ou non
(2) Longueur du match (2, 4, 6 ou 8 minutes) par mi-temps
(3) Chargement et sauvegarde

La coupe et le carnet (résultats)

Utilisez la manette de jeu pour faire défiler les résultats des manches précédentes vers le haut ou vers le bas.

Le football et les chaussures de football (pour jouer le match)

Les résultats des autres matches apparaissent un par un jusqu'à ce que ce soit à votre tour de jouer. L'ordinateur vous indique qui a gagné le toss et le match débute. Tous les autres résultats éventuels apparaissent après votre match, puis vous retournez immédiatement au menu principal.

Le diagramme du terrain (changement de formation)

Amenez le curseur à côté de la formation que vous voulez et appuyez sur feu. (Cet écran vous indique comment chaque formation se présente.)

LE MATCH

Pour chaque pays, le panneau affiche:

Nom du pays
Statistiques fournies pour le joueur contrôlé
(i) Numéro de joueur
(ii) Energie du sprint
(ii) Puissance du coup
(iv) Angle du coup

POUR JOUER

Le Joueur un contrôle l'équipe au maillot rouge et le Joueur deux ou l'ordinateur, l'équipe au maillot bleu.

Le jeu débute par le coup d'envoi. Si vous avez gagné le toss ou si c'est votre tour, l'un de vos joueurs vous envoie une passe courte et le jeu débute.

Le joueur que vous commandez est signalé par une flèche clignotante. (C64 seulement: le joueur sera indiqué par une bande colorée clignotante). Vous déplacez le joueur en poussant la manette dans le sens requis. Pour dribbler, faites rentrer votre joueur dans le ballon. Si la puissance du coup est trop faible ou nulle, le ballon est poussé sur une courte distance devant le joueur dans le sens dans lequel il se déplace.

Pour botter le ballon, maintenez le bouton feu enfoncé. Votre barre de puissance commence à se remplir; lorsque vous atteignez la puissance requise pour votre coup, relâchez le bouton. Faites ensuite rentrer le joueur dans le ballon, et celui-ci est envoyé dans le sens où court votre joueur, à une vitesse et avec une force proportionnelles au niveau de puissance que vous avez choisi.

La petite flèche qui se trouve sous la barre de puissance de coup indique l'angle auquel vous allez botter, c'est-à-dire coup haut ou coup bas. Appuyez rapidement sur feu pour faire varier l'angle.

Si l'autre équipe a le ballon, vous pouvez essayez un plaquage en maintenant le bouton feu enfoncé et en poussant la manette dans le sens où vous voulez glisser.

Les coups francs, les corners et les coups de pied au but s'exécutent de la même manière que les coups de pied normaux. Le ballon est placé en un point approprié du terrain, le joueur qui contrôle le ballon débute derrière le ballon et aucun autre joueur n'a le droit de s'approcher du ballon jusqu'à ce que celui-ci ait été botté.

Lorsqu'un joueur envoie le ballon au-delà de la ligne de touche, l'autre équipe a droit à une remise en touche. Si c'est votre remise en touche, l'un de vos joueurs va courir jusqu'à la position correcte et va se préparer à remettre le ballon en touche. Vous sélectionnez la direction de lancement avec la manette et vous choisissez votre puissance de lancement comme vous le faites pour botter.

Les penalties sont décernés si une faute grave est commise par un joueur de l'autre équipe dans sa propre surface de réparation. Le ballon est alors placé sur le point du coup de pied au but et l'autre joueur tire un penalty. Au contraire des coups normaux, la barre de puissance va maintenant déterminer l'angle du penalty. Un niveau de puissance bas produit un coup qui vise directement le gardien de but, tandis qu'un niveau élevé produit un coup qui vise le point du coup de pied de coin.

Quand vous déplacez la manette vers la gauche ou la droite, le joueur botte le ballon dans cette direction.

Contrôle du gardien de but. Si votre gardien est visible et que vous n'avez pas le ballon, le gardien de but s'élance dans la direction sélectionnée quand vous maintenez le bouton feu enfoncé et que vous poussez la manette vers la gauche ou la droite.

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

Pour sauvegarder sur disque, vous devez disposer d'un disque vierge formaté.
Pour sauvegarder sur cassette, vous devez disposer d'une cassette vierge.
Amenez le curseur jusqu'au point du jeu que vous désirez charger ou sauvegarder et appuyez sur feu.
Suivez les instructions sur l'écran.

QUELQUES CONSEILS

Lorsque vous tentez de reprendre le ballon, faites-le toujours par devant. Si vous touchez le joueur avant le ballon, vous risquez de commettre une faute grave.
Faites beaucoup de passes. Si un joueur garde le ballon trop longtemps, il se fatigue et ralentit. En passant le ballon, vous aidez à conserver toute l'énergie des joueurs.
Soyez conscient des positions. Si vous passez le ballon devant l'un de vos coéquipiers, il peut courir et intercepter facilement votre passe.
Approchez-vous du but de l'un ou l'autre côté, étant donné qu'une attaque directe facilite la tâche du gardien de but.
Faites un mouvement croisé devant le but pour déconcerter le gardien: vous marquerez ainsi vos buts plus facilement.

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Le code du programme, la représentation graphique et le travail artistique sont les droits réservés de Ocean Software Limited. Ils ne peuvent, en aucun cas, être reproduits, enregistrés, mis en location ou diffusés sous aucune forme que ce soit sans le consentement écrit d'Ocean Software Limited. Tous Droits Réservés dans le monde.

GENERIQUE

Codage et Graphiques par Smart Egg Software
Muisque de Matthew Cannon
Produit par D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

adidas

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Hintergrund

Die adidas Championship Football ist ein Ausscheidungswettbewerb zwischen vierundzwanzig Mannschaften als Repräsentanten der besten Fußball-Nationen der Welt. Führen Sie Ihre Mannschaft durch die Spielrunden, bis zum Finale um den Adidas Weltmeistertitel.
Mit sehr feinem Scrolling folgt die Bildschirmdarstellung dem 'Ort des Geschehens'. Die einfache Joystick-Kontrolle gibt Ihnen im Spiel alle Freiheiten. Die Mannschaften verfügen über intelligente, unterschiedliche Spielstrategien.

Ladeanweisungen

COMMODORE KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.
Bitte beachten Sie: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

COMMODORE DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 UND 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Steuerung

CPC

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das mit dem Joystick und der Tastatur gesteuert wird. Die Tastenbelegung ist frei wählbar.

Tastenbelegung:

SPIELER 1		SPIELER 2	
Q	Aufwärts	O	Aufwärts
A	Abwärts	L	Abwärts
W	Links	U	Links
E	Rechts	I	Rechts
Z	Feuerknopf	M	Feuerknopf

CBM 64/128

Nur Joystick

Bitte beachten Sie: Wenn auf dem Commodore nur eine Person spielt, wird der Joystick am Port 2 angeschlossen.

Während des Spiels können Sie die Spielpause mit folgender Taste ein- und ausschalten:

COMMODORE	F7
CPC	LEERFELD

Vor der ersten Runde

Wählen Sie ein oder zwei Spieler.

Jeder Spieler wählt ein Land, das er in der Meisterschaft vertritt.

Anschließend findet die Auslosung statt.

Die Bilder erscheinen automatisch nacheinander:

BILD EINS — ein oder zwei Spieler

Bewegen Sie den Pfeil nach links oder rechts und drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel für eine Person (one Player) oder zwei Personen (two Player) zu wählen.

BILD ZWEI — Nation wählen

Bewegen Sie den Cursor auf die Flagge des gewünschten Landes, und drücken Sie den Feuerknopf.

BILD DREI — die Auslosung

Der Computer wählt zufällig vier Mannschaften für jede der sechs Gruppen. Mit dem Feuerknopf können Sie diesen Vorgang beschleunigen.

Die Meisterschaft

Erste Runde

Die vier Mannschaften jeder Gruppe spielen gegeneinander. Die beste Mannschaft und die zwei bestplazierten Zweiten kommen ins Viertelfinale. Endet ein Spiel unentschieden, wird eine Verlängerung mit der ersten Mannschaft gespielt, und der Sieger nach Punkten ermittelt. Erzielt keine Mannschaft in der Verlängerung Punkte, endet das Spiel unentschieden.

Ausscheidungsrunden

Hier wird bis zur Entscheidung gespielt. Die Siegmannschaft steigt in die jeweils nächste Runde auf. Steht es nach der zweiten Hälfte unentschieden, wird weitergespielt, bis eine Mannschaft Tore erzielt.

Spielbeginn

Das Hauptmenü, das nach jedem Spiel erscheint, hat für jede Option eine Abbildung. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Abbildung, und drücken Sie zur Auswahl den Feuerknopf.

Der Joystick

Hiermit bestimmen Sie einige Programmeinstellungen und können Spielstände auf Diskette sichern oder von dort laden.

(1) Musik an/aus
(2) Spieldauer (2, 4, 6 oder 8 Minuten) pro Halbzeit
(3) Laden und Sichern

Pokal und Notizbuch

Mit diesem Symbol rufen Sie die bisherigen Ergebnisse auf. Mit dem Joystick können Sie die Liste auf dem Bildschirm vor und zurück verschieben.

Fußball und Schuhe

Mit diesem Symbol kommen Sie zum nächsten Spiel. Die Ergebnisse der anderen Paarungen werden nacheinander angezeigt, bis Ihr Spiel an der Reihe ist. Der Computer zeigt an, welche Mannschaft den Anstoß hat und das Spiel beginnt. Die Ergebnisse der übrigen Paarungen werden nach dem Ende Ihres Spiels ausgegeben. Anschließend kommen Sie wieder ins Hauptmenü.

Spielfeld

Hiermit rufen Sie die Formation der Mannschaften auf, und können die Aufstellungen verändern. (Die Abbildungen zeigen, wie die Formationen aussehen.)

Das Spiel

Für jedes Land sehen Sie auf dem Bildschirm folgende Informationen:

Den Namen des Landes
Daten des gesteuerten Spielers
(i) Spielernummer
(ii) Lauf-Energie
(iii) Schuß-Kraft
(iv) Schuß-Winkel

So wird gespielt

Spieler Eins steuert die Rote Mannschaft, Spieler zwei (oder der Computer) die Blaue.

Das Spiel beginnt mit dem Anstoß. Wenn Sie den Anstoß haben, macht einer Ihrer Spieler einen kurzen Paß zu Ihnen, und das Spiel beginnt.

Der von Ihnen gesteuerte Spieler ist auf dem Commodore durch einen blinkenden, farbigen Strich und auf dem CPC durch einen blinkenden Pfeil gekennzeichnet. Der Spieler läuft in die Richtung, in die Sie den Steuerknüppel drücken. Zum Übernehmen des Balls lassen Sie den Spieler auf den Ball laufen. Ist die Schuß-Kraft gering oder Null, wird der Ball nur ein kleines Stück in Laufrichtung vorangetrieben.

Um den Ball abzuschießen, drücken Sie zuerst den Feuerknopf. Jetzt beginnt die Anzeige für Schuß-Kraft zu steigen. Ist die gewünschte Schuß-Kraft erreicht, lassen Sie den Feuerknopf los und steuern den Spieler auf den Ball. Sobald der Spieler den Ball berührt, wird dieser mit der eingestellten Schuß-Kraft in Laufrichtung abgeschossen.

Der Pfeil unter der Schuß-Kraft zeigt den Winkel an, mit dem der Ball abgeschossen wird. Um den Winkel zu verstellen drücken Sie mehrfach kurz auf den Feuerknopf.

Ist die andere Mannschaft im Ballbesitz, können Sie versuchen, dem gegnerischen Spieler zwischen die Beine zu rutschen und den Ball wegzuschießen. Halten Sie dafür den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Steuerknüppel in die Richtung, in die Sie rutschen möchten.

Freistöße, Eckstöße und Abstöße vom Tor werden in der gleichen Art wie normale Schüsse ausgeführt. Der Ball wird auf der entsprechenden Position auf die Linie gelegt und der ausführende Spieler läuft dahinter an. Kein anderer Spieler an den Ball gehen, bis der Stoß ausgeführt wurde.

Schießt ein Spieler den Ball über die Seitenlinie, führt die andere Mannschaft einen Einwurf aus. Ist das Ihre Mannschaft, läuft einer Ihrer Spieler aus die entsprechende Position und macht sich zum Werfen bereit. Sie wählen die Richtung mit dem Steuerknüppel und bestimmen die Wurfkraft so, wie Sie auch die Schuß-Kraft bestimmen.

Ein Elfmeter wird gegeben, wenn ein Spieler einen Gegner in seinem Strafraum foult. Der Ball wird auf den Elfmeterpunkt gelegt und der gegnerische Spieler führt den Freistoß aus. Anders als bei normalen Stößen, zeigt der Balken statt der Schuß-Kraft nun den Schuß-Winkel an. Bei einer niedrigen Einstellung wird direkt auf den Torwart gezielt, bei höheren Einstellungen auf den Pfosten.

Drücken Sie den Steuerknüppel nach Links oder rechts, und der Spieler führt den Stoß in die gewählte Richtung aus.

Den Torwart steuern. Wenn Ihr Torwart sichtbar ist und Sie nicht im Ballbesitz sind, können Sie, bei gedrücktem Feuerknopf, mit dem Steuerknüppel bestimmen, in welcher Richtung der Torwart versucht, den Ball zu halten.

Laden und Sichern

Zum Sichern von Spielständen auf Diskette benötigen Sie eine leere, formatierte Diskette. Zum Sichern von Spielständen auf Kassette benötigen Sie eine leere Kassette.
Bewegen Sie den Cursor auf die Spielposition, die Sie sichern oder laden möchten und drücken den Feuerknopf. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Tips und Tricks

Um in Ballbesitz zu kommen, greifen Sie den Gegner immer von Vorn an. Falls Sie den Spieler eher berühren als den Ball, riskieren Sie einen Strafstoß.
Geben Sie den Ball ab. Ist ein Spieler zu lange im Ballbesitz, wird er müde und langsamer. Durch häufiges Abgeben halten Sie die Kondition der Spieler hoch.
Spielen Sie gezielt. Spielen Sie einen Paß möglichst direkt vor den entsprechenden Spieler, damit dieser den Ball leicht übernehmen kann.
Wehren Sie Angriffe auf Ihr Tor von der Seite ab. Nehmen Sie dem Gegner im Rutschen den Ball ab - das ist die beste Verteidigung.
Wechseln Sie vor dem Tor des Gegners die Richtung, um den Torwart zu verwirren, und schießen Sie in die andere Ecke.

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Danksagungen

Programmierung und Grafik von Smart Egg Software
Musik von Matthew Cannon
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

adidas

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

SCENARIO

Adidas Championship Football è un campionato ad eliminazione diretta tra ventiquattro squadre, le migliori nazioni del mondo in ambito calcistico. Guida la tua squadra fra le varie fasi del campionato fino a raggiungere la Finale, da cui emergerà la squadra Campione del Mondo adidas. La funzione di scrolling, estremamente sofisticata, inquadra il "centro dell'attenzione". Il semplicissimo controllo del joystick garantisce la massima versatilità di gioco. Caratterizzato da sofisticate tattiche di squadra, dall'esclusiva descrizione delle abilità di gioco della squadra del computer e da specialissime videate di premazione.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Metti la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto, accertandoti che sia completamente riavvolta. Verifica che tutti i fili siano debitamente collegati. Premi il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - PREMI PLAY SULLA CASSETTA. Il programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

NOTA: Il gioco si carica in diverse parti - segui le istruzioni a video.

DISCO

Scegli la modalità 64. Accendi l'unità a disco, inserisci il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digita LOAD "*",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e ii programma si caricherà automaticamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Questo è un gioco per uno o due giocatori, che viene controllato solanto per il joystick.

Usare la porta due per la versione a un giocatore.

Per arrestare il gioco, premi il tasto: F7

PRIMA DELL'INIZIO DELL'INCONTRO

Scegli la versione per uno o due giocatori

Ogni giocatore sceglie il paese che vuole rappresentare

Ha luogo il sorteggio

(Le videate successive compaiono automaticamente quando esci dalla videata precedente)

VIDEATA UNO - uno/due giocatori

Sposta la freccia a destra o a sinistra e premi il pulsante di tiro per scegliere la versione per uno o due giocatori.

VIDEATA DUE - scegli il paese che vuoi rappresentare

Sposta il cursore sulla bandiera del paese prescelto e premi il pulsante di tiro

VIDEATA TRE - il sorteggio

Il computer sceglie a casaccio quattro squadre per ognuno dei sei gironi. Premi il pulsante di tiro per accelerare questo procedimento.

IL CAMPIONATO

PRIMA FASE

Le quattro squadre di ciascun girone giocano l'una contro l'altra. La squadra in testa in ciascun girone e le due migliori seconde squadre procedono ai quarti di finale. Se una partita dovesse finire in pareggio, si gioca un tempo supplementare, in cui la prima squadra che segna vince l'incontro. Se nessuna delle due squadre dovesse segnare nel tempo supplementare, l'incontro viene considerato un pareggio.

FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Sono incontri a eliminazione diretta, in cui la squadra vincitrive procede alla fase successiva. In caso di pareggio alla fine del secondo tempo, l'incontro continua e la prima squadra che segna vince l'incontro.

INIZIO DELL'INCONTRO

Nel menù principale, a cui ritorni dopo ogni incontro, sono illustrate tutte le opzioni. Metti il cursore sull'opzione di tua scelta e premi il pulsante del joystick.

Il joystick (opzioni del compne)

(1) Musica accesa/spenta

(2) Lunghezza dell'incontro (2,4 o 8 minuti) per metà

(3) Caricamento e salvataggio

La coppa e il notes (risultati)

Usa il joystick per controllare a video i risultati delle fasi precedenti.

Il pallone e le scarpe (risultati)

I risultati degli altri incontri vengono elencati fino a quando è il tuo turno di giocare. Il computer mostra chi ha vinto il sorteggio ed ha inizio l'incontro. Gli altri risultati compaiono al termine del tuo incontro, quando ritornerai al menù principale.

Lo schema del campo (cambio di formazione)

Sposta il cursore accanto alla formazione che scegli e premi il pulsante del joystick. [Lo schema del campo illustra tutti i tipi di formazione].

L'INCONTRO

Il riquadro mostra, per ciascuna squadra:

Il nome del paese

informazioni sui giocatori che controlli

(i) numero giocatori

(ii) Energia di sprint

(iii) Potenza di tiro

(iv) Traiettoria della palla

ESECUZIONE DEL GIOCO

Il giocatore uno controlla la squadra con la maglia a strisce rosse (che appare scura sullo Spectrum) e il giocatore due (o il computer) controlla la squadra con la maglia a strisce blu.

L'incontro si apre con il calcio d'inizio. Se hai vinto il sorteggio, o se tocca a te giocare, uno dei giocatori ti passa la palla e l'incontro ha inizio.

Il giocatore che controlli è indicato da una freccetta lampeggiante. (soltanto per il C64: il giocatore è indicato da una striscia colorata lampeggiante). Per spostare il giocatore spingi il joystick nella direzione che vuoi. Per dribblare l'avversario fai correre il giocatore verso la palla. Se la potenza di tiro è bassa o è nulla, la palla verrà calciata a breve distanza dal giocatore nella direzione in cui si sta muovendo.

Per calciare la palla tieni premuto il pulsante di tiro. L'indicatore della potenza comincerà a riempirsi; lascia andare il pulsante una volta raggiunta l'adeguata potenza di tiro. Fai correre il giocatore verso la palla per calciarla nella direzione in cui sta correndo il giocatore, la cui velocità e potenza sono proporzionali al livello di potenza che hai scelto.

La freccettina sotto l'indicatore di potenza di tiro illustra la traettoria della palla, ossia il calcio a palla alta o a palla bassa. Premi il pulsante di tiro per variare la traettoria.

Se l'avversario è in possesso della palla, prova a contrastarlo con entrata in scivolone tenendo premuto il pulsante di tiro e spingendo il joystick nella direzione dello scivolone.

I calci di punizione, i calci d'angolo e le rimesse dal fondo vengono eseguite come i calci normali. La palla viene messa nella corretta posizione sul campo, il giocatore che ha il controllo parte da dietro la palla e nessun altro giocatore può avvicinarsi alla palla fino a quando è stato battuto il calcio.

Quando un giocatore tira la palla oltre la linea laterale, l'altra squarda ha diritto alla rimessa in gioco. Se la rimessa in gioco spetta alla tua squadra, uno dei giocatori correrà verso la corretta posizione e si preparerà per la rimessa. Scegli la direzione della rimessa con il joystick e la potenza di lancio nello stesso modo in cui scegli la potenza di tiro.

I calci di rigore vengono concessi quando è stato commesso un fallo contro un avversario nella sua area di rigore. La palla viene adagiata nel dischetto dell'area di rigore e l'avversario tira il rigore. A differenza dei calci normali, è l'indicatore di potenza che determina la traiettoria della palla. Se il livello di potenza è basso, il calcio sarà diretto verso il portiere; se il livello è alto, il calcio sarà diretto verso gli angoli della porta.

Se muovi il joystick verso destra o verso sinistra, il giocatore calcerà la palla in quella direzione.

Controllo del portiere. Se il portiere è visibile e non sei in possesso della palla, quando tieni premuto il pulsante di tiro e lo spingi a destra o a sinistra il portiere si tuffa nella direzione prescelta.

CARICAMENTO E SALVATAGGIO

Per salvare su disco un particolare punto dell'incontro, usa un disco vergine formattato

Per salvare sulla cassetta un particolare punto dell'incontro, usa una cassetta vergine.

Sposta il cursore per scegliere il punto dell'incontro che vuoi caricare o salvare e premi il pulsante del joystick. Segui le istruzioni a video.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Quando contrasti l'avversario, attaccalo sempre dal davanti. Se tocchi il giocatore prima della palla, rischi di commettere fallo.

Fai molti passaggi. Se tieni il giocatore troppo al lungo sulla palla, si stancherà e rallenterà il suo ritmo di gioco. Continua a passare la palla per mantenere i giocatori a un alto livello di energia.

Fai dei passaggi precisi. Se passi la palla di fronte a uno dei tuoi compagni di squadra, questi può correre e intercettarla facilmente.

In fase di attacco, avvicinati alla porta dai lati, non dal centro; un attacco centrale è più facile da parare.

Usa i cross davanti alla porta per confondere il portiere e segnare più facilmente.

adidas CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Codifica e Grafica: Smart Egg Software
Musica: Matthew Cannon
Prodotto da: D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

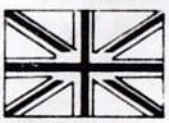
COMMODORE-AMSTRAD-SPECTRUM-INSTRUCTIONS

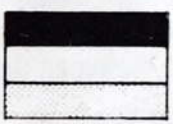
adidas

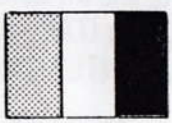
CHAMPIONSHIP FOOTBALL

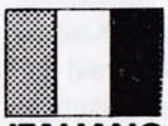
from

ocean


ENGLISH


DEUTSCH


FRANÇAIS


ITALIANO